Volume 6 Issue 5 (2022) Pages 3901-3910
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Inovasi Pembelajaran dimasa Pendemi: Implementasi Pembelajaran berbasis Proyek Pendekatan Destinasi Imajinasi

Norhikmah[1]✉, Nahdiyatul Fitria Rizky[1], Dwi Puspita[1], Saudah[1]
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1886

Abstrak
Mewabahnya Virus covid-19 mampu merubah semua sistem diantaranya sistem pendidikan sehingga menuntut adanya inovasi pembelajaran diantaranya menerapkan pembelajaran berbasis proyek menggunakan pendekatan destinasi imajinasi. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan implemebtasi pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan destinasi imainasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran di TK Pematang Permai dengan menerapkan pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan destinasi imajinasi secara sederhana dapat memfasilitasi belajar peserta didik dengan memanfaatkan alat dan bahan yang terdapat disekitar lingkungan tempat tinggal peserta didik. Invasi pembelajaran dapat dilakukan dari perencanaan maupun pelaksanaanya sehingga pecapaian pembelajaran dapat terukur dengan baik. Pentingnya Inovasi dalam pembelajaran dapat dapat mendorong kemampuan anak untuk mengeksplorasi ide, minat dan kretifitasnya agar dapat berguna untuk masa depan, peserta didik juga dibekali keterampilan memecahkan masalah dan keterampilan untuk menganalisis kelemahan dan kekuatan serta minat yang dimiliki oleh peserta didik melalui proyek yang diberikan kepada anak.
Kata Kunci: *destinasi imajinasi; inovasi pembelajaran; pembelajaran berbasis proyek*

Abstract
The outbreak of covid-19 can change all systems, including the education system so that it demands learning innovations with implementing project-based learning using an imagination destination approach. This study aims to describe the implementation of project-based learning with an imaginary destination approach. This research uses a qualitative approach with the type of case study research. The results of this study indicate that learning innovation in Pematang Permai Kindergarten by applying project-based learning with a simple imagination destination approach can facilitate student learning by utilizing tools and materials found around the student's living environment. Learning invasion can be started from planning to implementation so that learning achievement can be measured properly. The importance of innovation in learning can encourage children's ability to explore ideas, interests, and creativity so that they can be useful for the future, students are also equipped with problem-solving skills and skills to analyze weaknesses and strengths and interests possessed by students through projects given to children.
Keywords: *imagination destinations; learning innovations; project based learning*

Copyright (c) 2021, Norhikmah, et al.

✉ Corresponding author :
Email Address : saudah@iain-palangkaraya.ac.id (Palangka Raya, Kalimantan Tengah)
Received 18 November 2021, Accepted 16 March 2022, Published 24 March 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1886

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun, pada masa ini anak sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang berkembang sangat pesat (Khaironi, 2017). Anak usia dini memiliki rentang waktu usia yang berharga dimana pada masa itu setiap aspek perkembangan anak harus dituntaskan. Masa anak usia dini sering disebut dengan *golden age* atau masa keemasan (Wijayanti, 2021), selain itu anak juga merupakan generasi penerus bangsa. Pentingnya masa pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini menjadi perhatian bagi orang tua dan pendidik agar dapat mengarahkan, merangsang juga memberikan stimulus pada anak sehingga semua aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karena masa ini juga merupakan masa peka, eksplorasi, imitasi atau meniru dan masa bermain

Upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini salah satunya mengemas kegiatan pembelajaran mengacu kepada prinsip belajar anak usia dini yaitu prinsip belajar sambil bermain dan bermain sembari belajar yang dilaksanakan sesuai dengan tahap dan karakterstik perkembangan anak, karena pembelajaran anak usia dini harus mengedepankan aspek aktivitas bermain, bernyanyi, sehingga dapan mengasah otak, kecerdasan, emosi dan keterampilan fisik yang dilakukan dengan menyenangkan (Fahmi et al., 2020). Bermain bagi anak usia dini merupakan serangkaian kegiatan atau aktivitas anak yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga menimbulkan kesenangan bagi anak (Elfiadi, 2016). Melalui bermain anak dapat diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan dan mengambil kesimpulan mengenai benda di sekitar lingkungannya. Akan tetapi karena adanya pandemi covid-19 menyebabkan perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran pada anak usia dini (Islam, 2018). Berdasarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa covid 19 menekankan bahwa pembelajaran dilaksanakan secara *daring*/jarak jauh dan secara otomatis berdampak pada pelaksanaan pembelajaran.

Melihat informasi yang banyak beredar di media sosial maupun media massa banyak kendala yang dihadapi baik bagi lembaga pendidikan, guru, orang tuamaupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran secara *daring* atau pembelajaran arak jauh, seperti jaringan internet yang tidak mendukung, media pembelajaran yang digunakan guru monoton, pembelajaran yang membosankan, pemberian tugas yang banyak sehingga membuat anak-anak merasa bosan dan jenuh. Sebagaimana hasil penalitian yang menguraikan bahwa pembelajaran daring menggunakan vedio pembelajaran yang dikirimkan oleh guru, serta lembar kerja yang diberikan dapat menimbulkan kejenuhan pada anak, jika tidak dikemas secara menarik. Pembelajaran menggunakan vedio bentuk kejeuhan yang ditunjukkan anak ialah anak tidak bersemangat mengikuti instruksi dan menolak untuk mengirimkan vedio atau foto saat melakukan pembelajaran di rumah. Sedangkan pada pembelajaran sistem luring yang menggunakan lembar kerja, sering terjadinya kesalahpahaman instruksi tugas yang disampaikan kepada orang tua, sehingga cenderung anak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugasnya yang mengakibatkan proses belajar mengajar belum terlaksana optimal (Marcia & Nurhafizah, 2022).

Pembelajaran di lembaga PAUD seharusnya menjadi wadah stimulasi perkembangan anak namun, di masa pandemi seperti ini pembelajaran dilakukan dirumah atau jarak jauh (*daring*). Oleh sebab itu, kerjasama sekolah dan orangtua dalam mendidik anak sangat diperlukan guna mendukung merdeka belajar pada anak. Akan tetapi banyak kendala yang dihadapi orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran dirumah seperti kurangnya media dalam memfasilitasi belajar anak dirumah. Hal ini menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik untuk melakukan perubahan terhadap strategi pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat terfasilitasi dengan baik selama pembelajaran di rumah. Kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran menuntut perlunya inovasi dalam pembelajaran baik strategi, metode maupun media yang digunakan sebagai bahan pembelajaran, guru sebagai salah satu unsur dalam proses pembelajaran harus bersikap

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1886

profsional dalam melaksanakan tugasnya, karena pendidik sebagai tenaga ahli yang memiliki kemampuan profesional dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pengarah, pelatih, penilai dan melakukan evaluasi pada semua jenjang pendidikan (Zulkarnain et al., 2020).

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran merupakan salah satu solusi yang perlu dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik dalam memaksimalkan media seperti media *daring* (*online*) (Susanty, 2020). Menciptakan sebuah inovasi baru dalam pembelajaran adalah dengan melakukan pembaharuan dari pembelajaran yang sudah ada kemudian dikemas atas dorongan gagasan baru (Fathurahman, 2020). Dengan adanya inovasi baru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan efektifitas dan efisiensi serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era 4.0. Inovasi yang dilakukan guru tidak terbatas pada penyesuaian rencana pembelajaran akan tetapi mencakup semua unsur yang dapat mendukung terlaksananya proses pembelajaran dalam rangka memfasilitasi perkembangan anak, sehingga dalam implementasi prinsip belajar anak usia dini tetap menjadi perioritas utama yaitu belajar sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Inovasi pembelajaran perlu dilakukan selama masa pendemi, agar perubahan sistem pelajaran yang tidak berpengaruh terhadap perkembangan anak. Inovasi pembelajaran sebagai sebuah pembaharuan/perubahan baik sistem, kegiatan maupun metode agar mengarah kepada perbaikan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak pada saat kegiatan pembelajaran (Susanti et al., 2021).

Setiap anak memiliki kebutuhan dan cara belajar yang berbeda-beda, oleh karena itu inovasi pembelajaran yang diterapkan juga harus menyesuaikan dengan kondisi anak, agar hak merdeka belajar setiap anak tidak terabaikan. Dalam konteks anak usia dini merdeka belajar dimaknai sebagai merdeka bermain, karenanya setiap kegiatan yang diberikan kepada anak harus berupa kegiatan yang menyenangkan. Merdeka belajar yag difasilitasi melalui bermain merupakan kebutuhan setiap anak, agar setiap potensi yang dimiliki anak dapat teresplorasi dan semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dengan baik (Marlina et al., 2020). Sejatinya prinsip merdeka belajar inilah dijadikan pondasi dasar dalam melakukan inovasi pembelajaran. Salah satu unsur pembelajaran yang dapat diinovasi selama masa pandemi ini ialah pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran berpusat pada anak. Adapun unsur utamanya ialah: ide kegiatan bersal dari anak, anak diberikan kesempatan untuk menentukan bahan dan kegiatannya, anak dapat secara aktif mengeskplorasi kemampuan seluruh indranya, anak dapat memecahkan permasalahan melalui pengalaman yang didapatkannya, anak dapat menggunakan kemampuan fisiknya secara optimal dan anak memiliki kesempatan untuk mempersetasikan pengalamannya (Sari et al., 2013).

Pemberlakuan kebijakan baru pada masa pandemi menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif baik dari segi media, bahan ajar, strategi maupun metode yang dilakukan. Kebijakan *physical distancing* melarang adanya pelaksanaan pembelajaran di sekolah, tentunya hal ini merupakan tantangan besar bagi setiap guru untuk beradaptasi dari lingkungan yang biasa dilakukan secara klasikal didalam kelas kemudian harus berpindah ke pembelajaran jarak jauh atau guru mengunjungi salah satu rumah anak. Walaupun demikian pembelajaran harus tetap dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dan ingin dicapai. Dengan begitu sebuah inovasi dalam pembelajaran perlu dilakukan untuk memecahkan masalah mengingat situasi dan kondisi yang tengah terjadi. Inovasi pembelajaran ini solusi yang perlu didesain dan dilaksanakan oleh setiap guru dengan memaksimalkan media dan metode baru agar dapat menyajikan suatu hal yang bermanfaat demi terwujudnya pembelajaran efektif dan efisien. Pada dasarnya inovasi pembelajaran memuat suatu perubahan ataupun ide cemerlang berupa praktik-praktik yang dilaksanakan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Dalam inovasi pembelajaran peran guru lebih sebagai fasilitator, pembimbing, konsultan, dan kawan belajar, jadwal fleksibel, terbuka sesuai

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1886

kebutuhan, belajar diarahkan oleh siswa sendiri, berbasis masalah, proyek, dunia nyata, tindakan nyata, dan refleksi, perancangan dan penyelidikan, komputer sebagai alat, dan presentasi media dinamis.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi merdeka belajar bagi anak usia dini ialah metode pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan destinasi imainasi (DI). Pembelajaran berbasis proyek menitikberatkan pada kemampuan anak untuk mengeksplorasi pengetahuannya melalui pengalaman dan sifat keingin tahuannya agar dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapinya, sebagaimana yang diungkapkan oleh jhon dewey bahwa pembelajaran dapat mengacu kepada konsep *learning by doing* yang bermakna bahwa pembelajaran dikatakan memiliki makna jika disertai tindakan sesuai keinginan yang akan dicapai (Widiastuti, 2015). Sedangkan Destinasi Imajinasi merupakan pendekatan yang dapat mendorong anak agar kreatif dalam menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Kris Beisel menyebutkan bahwa: "*DI encourages students to explore the creative process, which is important for their future career paths. As they work to create unique solutions to DI Challenges, they are exposed to teamwork, leadership, problem-solving, project management, and hands-on skills that allow them to determine their strengths, weaknesses, and interests*" Destinasi Imajinasi sebagai pendorong bagi anak untuk berpikir kreatif untuk mengeksplorasi kemampuannya untuk menciptakan solusi yang unik pada saat dihadapkan pada kerja tim, kepemimpinan, pemecahan masalah, manajemen proyek, dan keterampilan langsung yang dapat memungkinkan dalam menentukan kekuatan, kelemahan, dan minatnya (Beisel, 2021).

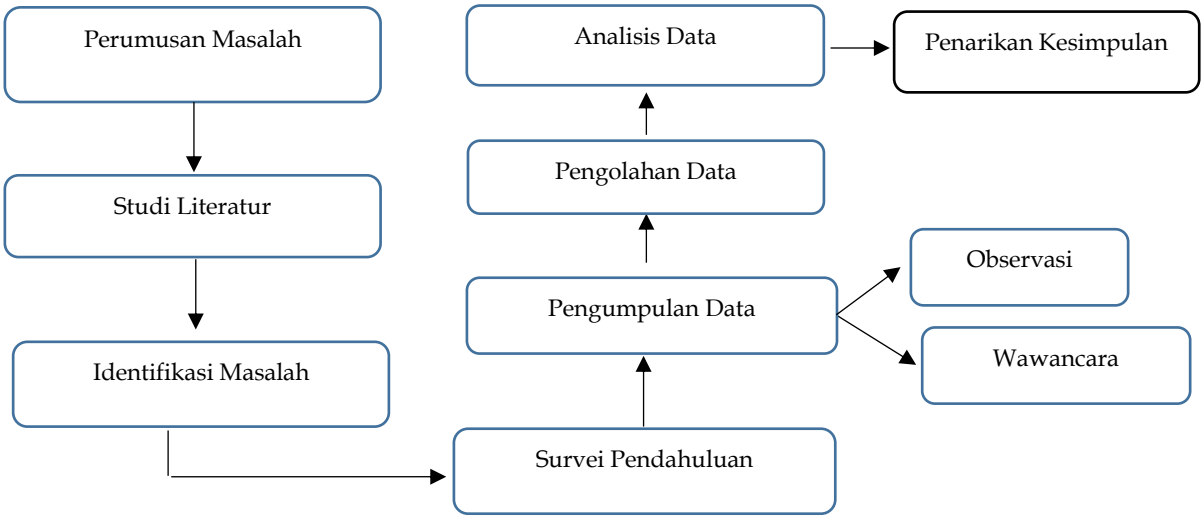
Pendekatan Destinasi Imajinasi yang terapkan pada anak usia dini dapat disederhanakan dan sisesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan anak. Perlunya melakukan inovasi pembelajaran dimasa pendemi covid-19 merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang dilakukan di TK Pematang Permai Kabupaten Seruyan, secara sederhana guru mulai merubah metode pembelajaran dengan tujuan mengatasi kebosanan yang dihadapi anak dan mencari solusi atas keterbatasan sarana pembelajaran yang dimiliki setiap anak seperti gadget. Oleh karena itu, pendidik berupaya agar proses pembelajaran tetap terlaksana dan prekembangan anak dapat terstimulasi secara optimal dengan cara menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan destinasi imajinasi. Dalam implementasinya guru hanya memberikan arahan kepada anak melalui orang tua tentang tema dan subtema pembelajaran, selanjutnya anak dapat membuat hasil karya sendiri sesuai keinginannya dan disampaikan kepada guru melalui WA atau diserahkan langsung ke sekolah. Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa di masa pandemi seperti saat ini diperlukan inovasi pembelajaran agar proses pembelajaran tetap berlangsung meskipun dalam kondisi yang terbatas. Pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan destinasi imajinasi dapat di implementasikan sebagai upaya mengatasi kejenuhan dalam belajar. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan inovasi pembelajaran dengan implementasi pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan destinasi imainasi.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif menggunkan pendekatan studi kasus yang bertujuan untuk menguraikan fakta tentang implementasi pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan destinasi imajinasi yang terapkan dilokasi penelitian. Tehnik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara. Tehnik analisis data yang digunakan untuk menggambarkan tentang hasil penelitian dilakukan secara terstruktur menggunakan empat konsep cara yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Adapun Tehnik Pemeriksaan keabsahan data berdasarkan kereteria kepercayaan, maka yang digunakan adalah trianggulasi, yaitu tehnik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu di luar

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1886

data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Moleong, 2005). Langkah-langkah penelitian yang dilakukan secara terperinci disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antar anak dan pendidik dengan melibatkan orang tua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu sumber utama dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif agar terjadinya interaksi yang efektif dengan peserta didik, sehingga terjadinya proses perubahan perilaku kearah yang lebih baik sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik (Mulyasa, 2017). Unsur-unsur yang dapat membangun interaksi pada saat proses pembelaaran juga perlu diperhatikan, seperti media. Pemanfaat media pembelajaran bagi anak usia dini bagian terpenting untuk mendukung terjadinya interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik (Saudah, 2020). Kegiatan pembelajaran juga harus sesuai dengan karakteristik anak dan tahapan perkembangan anak. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran yang relevan dengan karakteristik anak usia dini tertuang dalam lampiran IV peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD yaitu belajar melalui bermain karena anak dibawah usia enam tahun berada pada masa bermain, berorientasi pada tahapan perkembangan anak, berorientasi pada kebutuhan anak, berpusat pada anak, pembelajaran aktif, berorientasi pada perkembangan nilai karakter, berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, didukung lingkungan yang kondusif, pembelajaran yang demokratis, dan pemanfaatan media belajar, dan sumber belajar (Hayati & Purnama, 2019). Inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di TK Pematang Permai Kab. Seruyan diawali dengan melakukan penyesuaian terhadap perencanaan pembelaaran, proses kegiatan pembelajaran dan bentuk evaluasi atau penilaian terhadap perkembangan anak.

Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan merupakan langkah awal yang harus dipersiapkan dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam perencanaan terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum merencanakan suatu pembelajaran yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran seperti halnya media yang sesuai dengan tema, kemudian dikorelasikan lagi dengan tema, subtema dan tujuan yang ingin dicapai pada suatu pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dapat berupa program semester, Rencana Pelaksanaan Pembelaaran Mingguan dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang memuat identitas, tema alur pelaksanaan dan kegiatan serta

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1886

bentuk penilaian yang digunakan setiap kegiatan pembelajaran (Sum & Taran, 2020). Perencanaan pembelajaran adalah setiap rencana yang dibuat oleh guru untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan proses belajar mengajar dengan mengkoordinasikan komponen-komponen pengajaran sehingga arah kegiatan (tujuan), isi kegiatan (materi), cara penyampaian kegiatan (metode dan teknik) serta melakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan ketercapaian materi yang disampaikan kepada anak (Suryana, 2018).

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik di TK Pematang Permai Kabupaten Seruyan Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi dapat diketahui bahwa secara umumnya menyesuaikan program semester yang telah disusun, sehingga tema dan subtema yang akan diterapkan pada kegiatan pembelajaran setiap hari secara otomatis mengacu kepada program semester. Adapun dimasa pendemi perencanaan yang dibuat oleh guru menyesuaikan dengan sistem pembelajaran di lembaga. di TK Pematang Permai Kabupeten seruyan selama masa pendemi terdat beberapa startegi pembelajaran yang diterapkan diantaranya Belajar dari Rumah (BDR) dengan pemberian tugas selama 1 minggu, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan menggunakan vedio atau WA, dan *home visit* untuk sebagian anak yang jarak tempat tinggalnya dengan sekolah berdekatan. Inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar setiap strategi pembelajaran dapat berjalan secara optimal dimulai dari penyesuaian rencana pembelajaran yang dibuat guru. Menurut Informasi yang didapatkan bahwa guru menyesuiakan perencanaan berdasarkan startegi pembelajaran masing-masing, jadi pendidik harus mempersiapkan media, materi, metode dan tugas untuk diberikan ke peserta didik baik melalui media online maupun diambil langsung ke sekolah. Adapun metode pembelajaran berbasis proyek ini merupakan metode yang bisa diterapkan selama pandemi, meskipun diterapkan secara sederhana dengan menggunakan media dan bahan yang trdapat disekitar lingkungan anak, akan tetapi tujuan yang kami harapkan bisa tecapai dengan baik.

Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan inti dari proses pembelajaran. Proses Pembelajaran bertuuan untuk memberikan konsep-konsep dasar yang dapat memberikan makna melalui pengalaman yang konkrit dan dapat memfasilitasi anak dalam menunjukkan aktivitas dan mengeksplorasi rasa ingin tahu (coriousity) secara optimal (Syah, 2016). Berdasarkan informasi yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dilaksanakan di TK Pematang Permai kabupaten seruyan mengacu kepada perencanaan yang telah dibuat dan di berikan kepada masing-masing orang tua dan disesuaikan dengan lingkungan tempat tinggal anak. Salah satu contoh kegiatan yang diberikan guru yaitu pemanfaatan bahan yang terdapat dilingkungan sekitar anak seperti daun kelapa, purun atau daun pandan yang dapat dibuat menjadi hasil karya yang diprakarsai oleh ide anak sendiri. Informasi lainnya menyebutkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang diinovasi pada masa pendemi lebih menekankan pada kemampuan eksplorasi kemampuan masing-masing anak, sehingga metode pembelajaran yang tepat dan dapat diimplemantasikan ialah pembelajaran berbasis proyek, akan tetapi ide dan konsep ditentukan oleh masing-masing peserta didik.

Pemanfaatan lingkungan sekitar anak didominasi oleh tanaman sayur mayur yang ditanam oleh warga sekitar dan tanaman liar yang dimanfaatkan oleh warga untuk membuat kerajinan tangan yang berbahan dari purun seperti tikar, lanjung (tas), topi, dan tampah. ketersediaan bahan yang bersumber dari lingkungan dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar yang disediakan untuk merangsang pemikiran dan rasa ingin tahu anak, dan dapat meningkatkan berimajinasi anak untuk berpikir lebih kreatif. Upaya untuk meningkatkan daya imajinasi anak, maka anak diberikan kebebasan untuk berpikir untuk membuat hasil karya, membuat karya yang mungkin belum pernah dipikirkannya, dan menciptakan suatu karya yang akan mengembangkan imajinasinya dengan mengunakan bahan yang tersedia. Proses pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan guru dengan memberikan contoh nyata

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1886

di kehidupan, guru menjadikan siswa sebagai perancang proyek. Sebelum melaksanakan proyek guru menjelaskan latar belakang atau permasalahan yang harus dipecahkan oleh anak serta guru dapat mendiskusikan bahan untuk proyek kepada anak dan orangtua sebagai pendamping. Guru berdiskusi kepada orangtua terkait penilaian dalam proyek tersebut. Selanjutnya anak diminta untuk mengumpulkan bahan-bahan dan alat yang diperlukan dalam melaksanakan tugas proyek tersebut. Memasuki tahap pengerjaan proyek anak melaksanakan tugas dengan didampingi oleh orangtua. Jika proyek sudah selesai guru meminta anak untuk mempresentasikan hasil karya yang dibuat oleh anak.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek mendapatkan apresiasi positif dari peserta didik dan orangtua. Dimana pembelajaran berbasis proyek ini memberikan pengaruh besar terhadap anak. Anak mampu berekplorasi dan meningkatkan imajinasi anak terhadap proyek yang dikerjakan. Bukan hanya itu pembelajaran berbasis proyek mendorong anak untuk kreatif serta mampu memecahkan permasalahan. Pembelajaran berbasis proyek ini memudahkan guru dalam mengevaluasi kelemahan atau kekuatan anak pada saat pengerjaan proyek. Hal ini menjadi masukkan kepada guru maupun orangtua untuk membenahi strategi pembelajaran.

Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Pendekatan Destinasi Imajinasi

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang mana memberikan peluang kepada siswa untuk melakukan suatu investigasi. Dalam pembelajaran berbasis proyek ini anak akan mendapatkan tugas-tugas kompleks dan permasalahan yang mendalam sehingga anak dituntut untuk memecahkan masalah, memberikan pendapat dan melatih anak untuk mandiri. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi anak (Sasmita et al., 2021). Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan berbasis proyek ini lebih tepatnya berpusat pada anak (Sari et al., 2013). Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman bagi anak. Bukan hanya siswa namun hal ini juga berdampak pada guru yang diberikan kesempatan dalam mengelola kelas semenarik dan menyenangkan (Rati et al., 2017). Strategi yang bagus dalam mencapai tujuan ini adalah melalui implementasi berbasis proyek dengan pendekatan destinasi imajinasi. Tujuan pendekatan destinasi imajinasi mendorong siswa untuk mengeksplorasi kreatif proses, yang penting untuk masa depan siswa dalam menentukan jalur karir. Saat mereka bekerja dapat menciptakan keunikan dan solusi untuk tantangan, siswa dihadapkan pada kerja tim, kepemimpinan, pemecahan masalah, proyek manajemen, dan keterampilan langsung yang memungkinkan mereka untuk menentukan kekuatan, kelemahan, dan kepentingan.

Prinsip-prinsip destinasi imajinasi yaitu: Pertama, Kepemilikan Pembelajar Tertinggi, Keterampilan dan pengetahuan dapat diajarkan, tetapi solusi dan ide mungkin tidak disediakan oleh sumber luar. Pemimpin orang dewasa atau guru memungkinkan peserta didik untuk menemukan jawaban saat mereka mengembangkan keterampilan baru dan menjelajahi area dari STEAM. Kedua, Kesadaran Sumber Daya, Peserta didik menggunakan semua sumber daya yang tersedia bagi mereka, termasuk bahan, anggota tim kekuatan, penelitian, dan ahli. Mereka belajar bekerja dalam batasan anggaran dan dalam persyaratan dan pedoman tantangan terbuka (Beisel, 2021).Ketiga, Pertanyaan Klarifikasi, Peserta didik menggunakan pertanyaan untuk memastikan pemahaman dan untuk menganalisis semua ide potensial dan solusi. Proses bertanya memungkinkan eksplorasi yang berpusat pada pelajar dan percobaan. Keempat, Ekspresi Diri Otentik, Peserta didik mengekspresikan kreativitas individu dan tim dan sistem kepercayaan saat bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan Tantangan. Solusi diharapkan mencakup elemen yang mengekspresikan bakat individu dan tim, kekuatan, minat, dan keterampilan. Kelima, Ide dan Implementasi Cepat, Guru mendorong peserta didik untuk berlatih cepat, kreatif, dan kritis pemikiran (Beisel, 2021)

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1886

Tabel 1. Kompetensi Destinasi Imajinasi

Kompetensi	Definisi
Berpikir Optimis	Berpikir optimis adalah keyakinan bahwa usaha kita akan menghasilkan sesuatu yang baik. Ini memberi kita alasan untuk terus berjalan. Ini bukan pemikiran magis (mis., Jika saya berusaha, semuanya akan berjalan sesuai keinginan saya). Ini adalah pandangan positif tentang diri kita dan masa depan kita.
Kesadaran diri	Kesadaran diri adalah memahami kekuatan dan kelemahan kita. Terlalu sering, umpan balik yang didengar anak-anak berfokus pada apa yang tidak mereka lakukan dengan baik. Apa yang dilakukan anak dengan baik sering kali tidak dikenali. Mampu menetapkan jalan untuk perbaikan bergantung pada kemampuan anak untuk mengenali dan menggunakan kekuatan mereka
Manajemen diri	Manajemen diri adalah kemampuan untuk menangani emosi dan tindakan untuk membantu menyelesaikan sesuatu. Belajar bagaimana menenangkan diri ketika kita sedang kesal atau marah hanyalah bagian dari manajemen diri. Ini juga melibatkan memompa emosi kita sehingga kita dapat menyelesaikan tugas atau aktivitas yang mungkin membosankan atau sulit. Manajemen diri adalah kemampuan kunci ketekunan.
Kesadaran Sosial	Kesadaran Sosial Keterampilan Hubungan Perilaku yang Mengarah pada Tujuan Siswa dengan kesadaran sosial mampu memahami pikiran, pengalaman, dan perasaan orang lain di sekitarnya. Ketika Anda bisa "berjalan di sepatu" orang lain, Anda lebih mampu bekerja sama tanpa konflik negatif dan menuju tujuan bersama.
Keterampilan bekerjasama	Keterampilan hubungan adalah kemampuan untuk bekerja dengan baik dengan orang lain sebagai siswa berteman, mengerjakan proyek, atau menjadi bagian dari tim. Keterampilan ini diperlukan untuk kesuksesan di masa depan.
Perilaku yang Mengarah pada Tujuan	Mengetahui cara menetapkan tujuan dan menindaklanjuti rencana kita adalah perilaku yang diarahkan pada tujuan. Tujuan dapat membantu kita membuat keputusan tentang berpartisipasi dalam sesuatu atau bagaimana membelanjakan uang kita. Tujuan membantu kita menghabiskan waktu kita pada apa yang penting bagi kita dan memberi makna dan tujuan hidup kita.
Tanggung Jawab Pribadi	Tanggung jawab pribadi adalah memiliki tujuan dalam tindakan kita dan menepati janji kita kepada orang lain. Itu juga memiliki kesalahan kita dan melakukan apa yang kita bisa untuk memperbaikinya. Keterampilan ini penting untuk karir masa depan siswa kami, karena banyak pemberi kerja mencantumkan tanggung jawab pribadi sebagai keterampilan yang mereka inginkan pada karyawan mereka.
Pengambilan Keputusan	Siswa dengan keterampilan pengambilan keputusan yang baik mampu memikirkan konsekuensi potensial dan memilih tindakan atau respons yang sesuai dengan nilai-nilai mereka. Mereka menggunakan pengalaman mereka untuk menginformasikan pilihan mereka dan belajar dari efek keputusan mereka.

Implementasi pembelajaran berbasis proyek sebagai strategi pembelajaran PAUD yang menuntut guru untuk dapat berperan sebagai fasilitator, pelatih, penasehat, dan perantara agar mendapatkan hasil yang optimal sesuai dengan daya imajinasi, inovasi dan kreasi peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek juga menuntut guru untuk merencanakan dan merancang pembelajaran, mengembangkan strategi pembelajaran dengan tepat, mengelola interaksi antara guru dan peserta didik, mencari keunikan peserta didik, dan menilai. Implementasi Pembelajaran berbasis proyek dapat dilakukan secara optimal apabila guru dan orang tua dapat bekerja sama dengan baik dan menyesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis proyek yang sesuai dengan perkembangan peserta didik yaitu: Pertama, Menciptakan lingkungan belajar yang dapat membuat anak asyik dalam pengalaman belajar, yakni dengan melibatkan seluruh aspek fisiologis anak contohnya saat pembelajaran mengenal angka anak tidak tertarik dengan contoh yang dibuat guru di papan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1886

tulis, namun dengan menggunakan media atau papan angka, puzzle angka anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Kedua, Menyediakan aneka ragam sumber belajar dalam ruang kelas. Ketiga, Membuat lingkungan pembelajaran yang aktif. Keempat, Menciptakan suasana belajar yang bebas tekanan dan ancaman, namun tetap menyenangkan bagi peserta didik. Kelima, Mengembangkan pembelajaran kontekstual yang dapat menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik sehingga anak-anak dapat menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik. Destinasi Imajinasi dalam pembalajaran dapat membantu anak lebih kretatif dan dapat memabantu dalam menstimulasi perkembangan sosial emosional anak atau education emotional. Berdasarkan hasil penelitian oleh Kris Beisel menjelaskan bahwa destinasi imajinasi dapat menciptakan kompetensi pada peserta didik. Pada tabel 1 lebih dijelaskan secara rinci kompetensi yang dapat diwujudkan melalui pendekatan destinasi imajinasi (Beisel, 2021).

Implementasi pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan destinasi imajinasi di TK Pematang Permai Kabupaten Seruyan menjadi salah satu solusi metode pembelajaran di masa pandemi, karena metode pemberian tugas yang sebelumnya diberikan oleh pendidik belum sepenuhnya mampu memfasilitasi perkembangan dan kreatifitas anak. Urgensi pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan selama masa pandemi memliki peran penting dalam membangun kreatifitas anak dan dengan pendekatan destinasi imainasi anak dapat mengeksplorasi ide dan minatnya, sehingga kegiatan pembelajaran dapat memberikan makna meskipun terdapat keterbatasan yang dihadapi anak. Pemanfaat bahan yang terdapat dilingkungan sekitar anak menjadi kunci utama dalam implementasi pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan destinasi imajinasi.

SIMPULAN

Pendidik memberikan otonomi belajar sambil bermain kepada anak dengan memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi semua kemampuannya menggunakan paradigma pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan destinasi imajinasi pengetahuan yang berpusat pada peserta didik, anak didorong untuk mengeksplorasi pembelajaran secara kreatif yang berguna untuk masa depan, peserta didik juga dibekali keterampilan memecahkan masalah dan keterampilan untuk menganalisis kelemahan dan kekuatan serta minat yang dimiliki oleh peserta didik melalui kegiatan berbasis proyek.

UCAPAN TERIMA KASIH

Hamdan wa syukran lillah, Puji syukur kehadirat Allah SWT dengan Rahmat dan Rahim-Nya telah melimpahkan penulis kekuatan, kesehatan dan kemudahan dalam menyelesaikan artikel ini. Artikel ini merupakan merupakan wujud dari pencapaian prestasi pada lomba karya tulis ilmiah nasional yang dilaksanakan oleh PB-IKMAPISI. Keberhasilan dalam menghadapi berbagai tantangan ketika menyusun dan menyelesaikan tulisan ini, tentu tidak lepas dari dukungan, motivasi dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ribuan terimakasih kepada semua pihak yang secara lansung maupun tidak lansung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pengelola jurnal Obsesi yang telah memfasilitasi terbitnya artikel ini sehingga dapat dinikmati oleh semua kalangan.

DAFTAR PUSTAKA

Beisel, K. (2021). Childhood Education Inovations Project Based Learning. Taylor and Friends Group.

Elfiadi. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi. In ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan: Vol. VII (Issue 1). Prenadamedia Group.

Fahmi, F., Syabrina, M., Sulistyowati, S., & Saudah, S. (2020). Strategi Guru Mengenalkan Konsep Dasar Literasi di PAUD Sebagai Persiapan Masuk SD/MI. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 931–940. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.673

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1886

Hayati, M., & Purnama, S. (2019). perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. PT RajaGrafindo Persada.

Islam, D. P. T. K. (2018). Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Jenjang Sarjana pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam dan Fakultas Agama Islam (FAI) pada Perguruan Tinggi. 185–186. http://diktis.kemenag.go.id/NEW/file/dokumen/2815324462893280LFULL.pdf

Khaironi, M. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. In Jurnal Golden Age (ke-3, Vol. 1, Issue 02). Pustaka Pelajar. https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i02.546

Lubis, M., Yusri, D., & Gusman, M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning (Studi Inovasi Pendidik MTS. PAI Medan di Tengah Wabah Covid-19). Fitrah: Journal of Islamic Education, 1(1), 1–18. https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.1

Marcia, A., & Nurhafizah, N. (2022). Problematika Penerapan Sistem Belajar Daring dan Luring Terhadap Anak pada Masa Pandemi Covid 19 dan New Normal. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 2610–2618.

Marlina, S., Qalbi, Z., & Putera, R. F. (2020). Efektivitas Kemerdekaan Belajar Melalui Bermain Terhadap Karakter Anak TK Baiturridha Kabupaten Padang Pariaman. Jurnal Ilmiah Potensia, 5(2), 83–90.

Mulyasa. (2017). Strategi Pembelajaran PAUD (P. Latifah (ed.)). PT Remaja Rosdakarya.

Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek. Kreativitas, 6(1), 60–71.

Sari, A. Y., Astuti, R. D., & Pendahuluan, A. (2017). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini. MOTORIC: (Media of Teaching Oriented and Children), 1(1),

Sasmita, R. J., Tarwiyah, T., & Sumadi, T. (2021). Pendekatan Reggio Emilia dalam Menjawab Tantangan Kemampuan Anak Usia Dini Abad 21. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 182–207. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1217

Saudah. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Tahap Dasar Di Ra Al-Muslimun Palangka Raya. Jurnal Tunas Siliwangi. http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/2079/1123

Sum, T. A., & Taran, E. G. M. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2), 543. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.287

Suryana, D. (2018). Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak. In Pendidikan Anaka Usia Dini. Kencana.

Susanti, S. M., Henny, H., & Marwah, M. (2021). Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal melalui kegiatan Eco print di masa pandemic covid-19. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1987–1996. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.775

Susanty, S. (2020). Inovasi Pembelajaran Daring Dalam Merdeka Belajar. Jurnal Ilmiah Hospitality, 9(2), 157–166. https://doi.org/10.47492/jih.v9i2.289

Syah, M. N. S. (2016). Implementasimodel Pembelajaran Dengan Menggunakan Pendekatan Sentra Pada Kelompok Belajar Naneymi Alam Muria Kudus.

Widiastuti, S. (2015). Pembelajaran Proyek Berbasis Budaya Lokal untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, 1(1). https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2907

Wijayanti, A. (2021). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan Modern, 6(03), 130–140. https://doi.org/10.37471/jpm.v6i03.248

Yudhira, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19: Value, 2(1), 1–10. https://doi.org/10.36490/value.v2i1.177

Zulkarnain, A. I., Supriadi, G., & Saudah, S. (2020). Problematika Lembaga PAUD dalam Memenuhi Kebutuhan Tenaga Pendidik Sesuai Kualifikasi. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 14. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.491